

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari hasil pembuatan dan setelah dilakukan pengujian game Out From Nightmare dengan menggunakan aplikasi Unity3D dan menggunakan bahasa pemrograman C# penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. Telah dibuat game edukasi berjudul “Out From Nightmare” dengan edukasi jangan melupakan hal kecil seperti berdoa.
2. Telah dibuat aplikasi game berbasis android berjudul Out From Nightmare yang dengan ruang lingkup 2 Dimensi.
3. Game Out From Nightmare dapat dijalankan di perangkat android minimum memiliki versi Jelly Bean. Dan telah di uji coba dengan menggunakan Samsung Galaxy J2 dengan RAM 1GB OS LollyPop, ASUS Zenfone C dengan RAM 1GB OS JellyBean dan XiaoMi Redmi 3 dengan RAM 2 GB OS JellyBean.
4. Game memiliki 4 level dengan halangan rintangan yang berbeda. Di level 1 dengan rintangan mudah. Level 2 yang bertemakan hutan sang butha. Level 3 dengan jebakan di kastil sang Raja Mimpi. Dan level boss menghadapi Raja Mimpi dengan rintangan hujan api.
5. Game Out From Nightmare menggunakan controller layar sentuh pada button yang disediakan. Dengan model gerak 2D kanan, kiri, dan atas bawah.
6. Aplikasi sudah berjalan sesuai tahapan dan harapan.

#### **5.2. Saran**

Dalam pembuatan game Out From Nightmare banyak ekspektasi yang belum tercapai. Namun penulis mempunyai harapan dan saran untuk game Out From Nightmare agar menjadi game yang lebih baik dan dapat menjadi tren di masyarakat.

1. Menambahkan doa – doa ke dalam game “Out From Nightmare” untuk memperdalam ilmu edukasi.
2. Menambahkan objek animasi karakter dan rintangan agar tidak terkesan monoton. Juga menambah nuansa khas Indonesia agar lebih memperlihatkan budaya juga.
3. Menambahkan opsi Operating System pada android agar bisa dimainkan dibawah OS JellyBean.
4. Diharap mengganti desain 2D dengan desain 3D agar visualisasi lebih terlihat nyata.

